

NOMBRE DEL PERSONAJE \_\_\_\_\_

NOMBRE DEL JUGADOR \_\_\_\_\_

CARRERA \_\_\_\_\_

EVENTOS PASADOS \_\_\_\_\_

ACTITUD DEL CAPÍTULO \_\_\_\_\_

ACTITUD PERSONAL \_\_\_\_\_

ESPECIALIDAD \_\_\_\_\_

RANGO \_\_\_\_\_

HISTORIA DE LA SERVOARMADURA \_\_\_\_\_

DESCRIPCIÓN \_\_\_\_\_

### CARACTERÍSTICAS

HAB. DE ARMAS (HA)    HAB. DE PROYECT. (HP)    FUERZA (F)    RESISTENCIA (R)    AGILIDAD (AG)    INTELIGENCIA (INT)    PERCEPCIÓN (PER)    VOLUNTAD (VOL)    EMPATÍA (EM)

--	--	--	--	--	--	--	--	--

### HABILIDADES

	Básica	Enren.	+10%	+20%		Básica	Enren.	+10%	+20%		Básica	Enren.	+10%	+20%
Acrobacias (Ag)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Indagar (Em)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Saber popular (Int) <sup>†</sup>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Actuar (Em) <sup>†</sup>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Interrogar (Vol)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Adeptus astartes	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Intimidar (F)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Guardianes de la muerte	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aguate (R)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Jugar (Int)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Imperio	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Buscar (Per)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Leer/Escribir (Int)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Guerra	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Carisma (Em)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Lógica (Int)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Código (Int) <sup>†</sup>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mando (Em)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Runas del capítulo	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Medicae (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Saber prohibido (Int) <sup>†</sup>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Movimiento silencioso (Int)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Xenos	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Competencia química (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Nadar (F)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Competencia tecnológica (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Navegación (Int) <sup>†</sup>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conducir (Ag) <sup>†</sup>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Terrestre	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Seguimiento (Ag)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vehículo terrestre	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Oficio (varía)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Seguridad (Ag)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Supervivencia (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Contorsionismo (Ag)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Perspicacia (Per)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tácticas (Int) <sup>†</sup>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Demolición (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Pilotar (Ag) <sup>†</sup>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Engañar (Em)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tasar (Int)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Esconderse (Ag)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Psiniencia (Per)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Trato animal (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Escrutinio (Per)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Rastrear (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Trepar (F)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Esquivar (Ag)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Saber académico (Int) <sup>†</sup>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Trucos de manos (Ag)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hablar idioma (Int) <sup>†</sup>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Codex astartes	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gótico clásico	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gótico vulgar	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Invocación (Vol)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<sup>†</sup>Indica un grupo de habilidades

TOTAL [ ]  
 ACTUAL [ ]  
 FATIGA [ ]

HERIDAS:

DAÑOS CRÍTICOS \_\_\_\_\_

LOCURA:

VALOR ACTUAL [ ]

FATIGA DE BATALLA \_\_\_\_\_

MALDICIÓN DEL PATRIARCA \_\_\_\_\_

MOVIMIENTO:

MEDIA [ ] CARGAR [ ]  
 COMPL. [ ] CORRER [ ]

PUNTOS DE DESTINO:

TOTAL [ ]  
 ACTUAL [ ]

CORRUPCIÓN:

VALOR ACTUAL [ ]

### [ CAPACIDADES DE LOS MARINES ESPACIALES ]

**Corazón secundario/Osmodula/Biscopea/**

**Hemastamen:** Obtienes los rasgos Fuerza antinatural (x2) y Resistencia antinatural (x2).

**Órgano Larraman:** No sufres hemorragias.

**Nodo catalepsiano:** No sufres penalizaciones a tiradas basadas en Percepción por permanecer despierto largos períodos de tiempo.

**Preomnor:** Ganas una bonificación de +20 a las tiradas de Resistencia para resistir venenos.

**Omo fága:** Puedes usar una habilidad al devorar una porción del enemigo.

**Pulmón múltiple:** Puedes repetir tiradas fallidas de Resistencia para evitar la asfixia. Además, sumas +30 a las tiradas de Resistencia para resistir gases; también puedes repetir estas tiradas.

**Ocuglobo y Oído Lyman:** Ganas el talento Sentido desarrollado (Vista y Oído), lo que suma +10 a las tiradas relevantes basadas en Percepción.

**Membrana an-sus:** Puedes entrar en animación suspendida.

**Órgano melanocrómico:** Puedes repetir tiradas fallidas de Resistencia para resistir venenos y toxinas, incluidos los ataques con la propiedad Tóxica.

**Neuroglotis:** Puedes detectar venenos o toxinas mediante el gusto con una tirada de Perspicacia. Ganas una bonificación de +10 a las tiradas de Rastrear contra un objetivo que hayas saboreado antes.

**Mucranóide:** Puedes repetir tiradas fallidas de Resistencia causadas por temperaturas extremas.

**Glándula de Betcher:** Puedes escupir ácido como un arma a distancia con el siguiente perfil: (Alcance: 3m, Daño: 1d5, Pen: 4, Tóxica). Si aciertas al objetivo por 3+ niveles de éxito queda cegado 1d5 asaltos.

**Progenoides:** Pueden ser retiradas mediante una tirada de Medicae.

**Caparazón negro:** Al llevar una servoarmadura, los enemigos no se benefician de tu tamaño para impactarte.

## CARACTERÍSTICAS

HAB. DE ARMAS (HA)    HAB. DE PROYECT. (HP)    FUERZA (F)    RESISTENCIA (R)    AGILIDAD (AG)    INTELIGENCIA (INT)    PERCEPCIÓN (PER)    VOLUNTAD (VOL)    EMPATÍA (EM)

--	--	--	--	--	--	--	--	--

### ARMA

NOMBRE			
CLASE	DAÑO	TIPO	PEN
ALCANCE	CDD	CAR	REC
REGLAS ESPECIALES			

### ARMA

NOMBRE			
CLASE	DAÑO	TIPO	PEN
ALCANCE	CDD	CAR	REC
REGLAS ESPECIALES			

### ARMA

NOMBRE			
CLASE	DAÑO	TIPO	PEN
ALCANCE	CDD	CAR	REC
REGLAS ESPECIALES			

### ARMA

NOMBRE			
CLASE	DAÑO	TIPO	PEN
ALCANCE	CDD	CAR	REC
REGLAS ESPECIALES			

### BLINDAJE

### COMPLEMENTOS

## TALENTOS Y RASGOS DEL MARINE ESPACIAL

- Ambidiestro \_\_\_\_\_
- Brazos fuertes \_\_\_\_\_
- Desenfundado rápido \_\_\_\_\_
- Duro de pelar \_\_\_\_\_
- Entrenamiento con armas Astartes \_\_\_\_\_
- Fuerza antinatural (x2) \_\_\_\_\_
- Golpe mortal \_\_\_\_\_
- Maestro desarmado \_\_\_\_\_
- Nervios de acero \_\_\_\_\_
- Sentido desarrollado (Oído, Vista) \_\_\_\_\_
- Resistencia a (Poderes psíquicos) \_\_\_\_\_
- Resistencia antinatural (x2) \_\_\_\_\_

### [ CAPACIDADES DE LA SERVOARMADURA ]

**Musculatura servo-aumentada:** +20 Fuerza.

**Auto-sentidos:** Visión en la oscuridad, inmune a las granadas de fognazo fotónico y cegadoras, los ataques localizados son media acción, +10 a las tiradas de vista y oído basadas en Percepción (total de +20 junto a Sentido desarrollado).

**Enlace de voz integrado**

**Botas magnéticas integradas**

**Reciclador de nutrientes:** Puede mantenerse hasta 2 semanas sin viveres.

**Supresión de retroceso:** Puede disparar armas básicas con una mano sin penalizadores.

**Tamaño – Voluminoso:** (El caparazón negro niega la bonificación que recibirían los enemigos para atacarlo).

**Pobre destreza manual:** Las tareas delicadas sufren una penalización de -10, salvo para emplear equipo especializado para marines espaciales.

**Sustentador de vida branquia osmótica:** Con el casco puesto, la servoarmadura está herméticamente sellada.

### PODERES PSÍQUICOS

Factor Psíquico [ \_\_\_\_ ] \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

RENOMBRE:                      ACTUAL [ \_\_\_\_\_ ]

EXPERIENCIA:                  PE GASTADO [ \_\_\_\_\_ ]

   PE TOTAL [ \_\_\_\_\_ ]

### EQUIPO

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

# MODO SOLITARIO

Nombre del capítulo: Rango: Nombre del jugador:

Capítulo:

Nombre de la habilidad del capítulo:

Nombre de la habilidad en modo solitario:

Rango requerido:

Rango requerido:

Efectos:

Efectos:

Nombre de la habilidad en modo solitario:

Nombre de la habilidad en modo solitario:

Rango requerido:

Rango requerido:

Efectos:

Efectos:

Nombre de la habilidad en modo solitario:

Nombre de la habilidad en modo solitario:

Rango requerido:

Rango requerido:

Efectos:

Efectos:

NOMBRE DE LA ESCUADRA:

## JURAMENTO:

Capacidades del modo escuadra (pág. 221)	Acción	Coste	Manten.	Efecto
Maniobra de ataque	Acción	Coste	Manten.	Efecto
Avance de escuadra	Media/libre	1	Si	La escuadra atraviesa terreno peligroso manteniéndose a cubierto.
Destructor de tanques	Libre	1	No	Un marino espacial distrae a un objetivo para crear una oportunidad.
Fuego de apoyo	Media/libre	1	Si	La escuadra concentra su fuego de supresión.
Fuego de efecto	Media	2	Si	La escuadra dispara a los enemigos a medida que aparecen.
Asalto bóter	Libre	3	No	La escuadra avanza disparando sus bólteres.
Carga rabiosa	Libre	3	No	La escuadra carga contra el enemigo al unísono.
Maniobra de defensa	Acción	Coste	Manten.	Efecto
Cuerpo a tierra	Reacción	1	No	Un marino espacial clama para buscar una zona de cobertura.
Formación dispersa	Completa	1	Si	La escuadra se separa para reaccionar al peligro.
Atraer el fuego	Reacción	2	No	Un marino espacial recibe una ráfaga automática con su escuadra.
Reagruparse	Completa	2	No	Un marino espacial llama a reunir la escuadra en una ubicación.
Atrincherarse	Completa	3	Si	La escuadra hace un uso experto de la cobertura.
Posición de apoyo	Completa	3	Si	Un marino espacial coordina el fuego para defender una posición.

COHESIÓN: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

Nombre del personaje: Nombre del jugador: Capítulo:

# MODO ESCUADRA